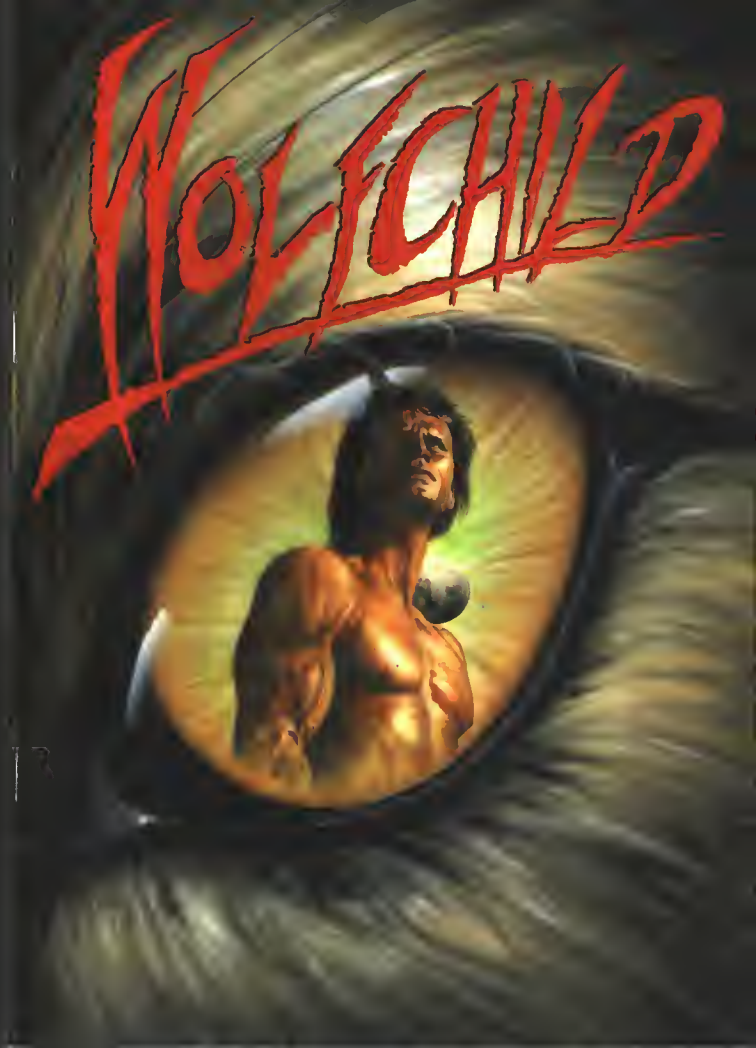
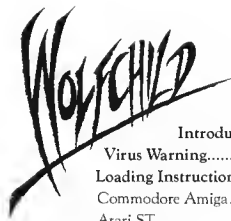




CORE
DIGITAL ENTERTAINMENT





CONTENTS

	Page
Introduction.....	2
Virus Warning.....	5
Loading Instructions	5
Commodore Amiga.....	5
Atari ST	6
Playing Wolfchild	6
Screen display	6
Score	6
Vitality Bar	6
Lives.....	7
Bonus and Extra Letters	7
Weapon Indicator	7
Smart Bombs	7
Joystick Controls.....	7
Keyboard Controls.....	8
Combat	8
1. Basic.....	9
2. Dual Shot	9
3. Arc Shot	9
4. Flamer.....	9
5. Homer	9
6. Plasma Ball	9
7. Three Way.....	9
8. Boomer	10
Smart Bombs	10
Bonuses and Collectables.....	10
Points bonuses.....	11
Bonus and Extra letters	11
Vitality bonuses.....	11
Vitality Replenish bonuses	11
Extend Bonuses	11
Shield Bonus	11
Weapons Bonuses	11
Smart Bomb.....	12
Restart Bonus.....	12
Levels	12
Credits	13
French contents	15
German contents	29

INTRODUCTION

Sometime in the future...



For the past five years, Morrow has worked for the government, perfecting advanced gene splicing techniques which allow the alteration of the human form in ways never before imagined.



Kepler Observatory, on a remote island somewhere in the Southern Pacific.



For three decades, Kal Morrow has been regarded as one of the world's leading scientists, pushing back the barriers of biogenetic research with a force that few have equalled.

His many medical breakthroughs have resulted in the eradication of several major fatal diseases and have increased human longevity by over forty years.

His research has had far reaching effects, touching the areas of agriculture, deep sea and space exploration, sport and military technology.

In particular, the development of psychic powers such as telekinesis and levitation, and the combination of human and animal physiologies to create a new breed of lifeform.

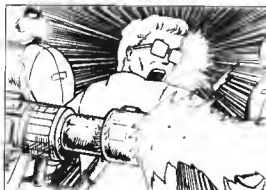
A perfect war machine; augmented human intelligence complemented by animal instinct, within a body that is immune to pain and capable of incredible feats of physical strength and psychic power.

Totally adaptable to their environment, a force of such warriors would be unstoppable.

Morrow's research has been conducted at the

His location has been kept secret due to the sensitive nature of his work, and to that end, his family; his wife and their two sons have lived with him, under constant guard.

However, his whereabouts were uncovered by the international terrorist organisation CHIMERA.



Lead by the fanatical Karl Draxx, a confirmed sociopath who possesses natural telekinetic abilities, CHIMERA have perpetrated many acts of terrorism throughout the world.

Analysis of Draxx's own persona and the nature of these incidents has lead experts to one conclusion — that through CHIMERA, Draxx is pursuing his own megalomaniac fantasy of world domination.

Until recently it was never believed that Draxx could ever realise his dream.

Thirty six hours ago, CHIMERA made an attack on the Kepler Observatory and kidnapped Kal Morrow.

The attack was swift and totally overwhelmed Morrow's security force.

There were no survivors.

Upon entering Morrow's private quarters, his wife and eldest son were brutally murdered before his eyes.

At the time of the attack, Morrow's youngest son Saul, was at sea conducting oceanographic research for his father.

But, by the time he had reached the island, CHIMERA had long gone, leaving the observatory in ruins.

Frantically he search for his family, finally discovering his mother's body slumped in a bloodstained hallway.

Through tears of grief and anger he clutched her broken form, swearing vengeance on the perpetrators of this terrible act.



Making his way to his father's secret laboratory, concealed deep below the island, he reviewed security tapes of the attack.

His rage grew as he watched his father being dragged away helpless, his family slaughtered in full view of the camera's impassionate gaze.

There was no choice.

Saul was going to rescue his father, and seek vengeance on CHIMERA.

But, although he was a considerable athlete, he was no match for them.

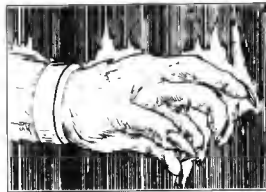
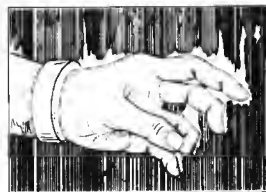
Unless he made himself so.

Accessing his father's computer files he uncovered PROJECT WOLFCHILD -- a genetic program designed to create a lycanthropic warrior.

A human with the ability to transform into a powerful man-wolf with awesome psychic powers.

With such strength, he would have a fighting chance.

Activitating the program, he stepped into the transmutation booth...



VIRUS WARNING

To avoid the risk of infecting this product with a virus, please follow this simple procedure:

1. Before loading the disks make sure that they are write protected.

This prevents any virus writing itself to them.

2. Always ensure your computer is switched off for a minimum of 30 seconds before you switch on and load WOLFCHILD.

This clears the computer's memory, destroying any virus which may be there.

3. NEVER PUT THE WOLFCHILD DISKS THROUGH A VIRUS KILLER AS THIS WILL DESTROY THE INFORMATION ON THEM.

LOADING INSTRUCTIONS

Commodore Amiga

WOLFCHILD requires an Amiga with at least 512K of RAM.

1. Turn off your computer.
2. Plug a joystick into port 2.
3. Turn on the computer.
4. Insert the Amiga KICKSTART disk into the disk drive. (Amiga 1000 only).
5. When the 'Workbench' icon appears, insert WOLFCHILD Disk 1.

The game will load and run automatically.

Follow the on-screen instructions.

Atari ST

WOLFCHILD requires an Atari 520 or 1040 ST with at least 512K of RAM and a colour monitor.

1. Turn off your computer.
2. Plug a joystick into port 1.
3. Insert WOLFCHILD Disk 1 into the disk drive.
4. Turn on the computer.

The game will load and run automatically.
Follow the on-screen instructions.

PLAYING WOLFCHILD

When WOLFCHILD is loaded you will be first shown an animated introduction to the game.

Should you wish to skip this, and immediately play the game, press the joystick fire button during the introduction.

The game starts with Saul (in his human form), teleporting aboard the deck of a giant flying galleon en route to CHIMERA's base.

As the game progresses he will change between his human and man-wolf forms, battling the might of CHIMERA's forces.

Making his way to the base's command centre, he will meet the evil Draxx in a confrontation to the death.

SCREEN DISPLAY

Located above and below the game screen are a number of indicators which display information relevant to your game.

SCORE

This is located at the top left of your display.

It shows your current score, awarded for collecting certain bonuses and dispatching CHIMERA's evil warriors.

VITALITY BAR

This is located in the top centre of your display.

The function of this bar is central to the game and determines Saul's current form.

It is therefore very important to understand how this indicator operates.

When the game commences, Saul is in his human form, and the vitality bar is filled up to the maximum for Saul's human form.

Should you, by the collection of vitality bonuses fill up the vitality bar beyond this limit, then Saul will transform into his man-wolf form.

Saul will then stay in his man-wolf form until the vitality bar has been degraded (by taking hits from enemy weapons and punches) to below the limit.

At that point he will transform back into his human form, until sufficient vitality bonuses can be collected to make him transform into his man-wolf form again.

Should Saul suffer enough hits to empty the bar, then Saul will lose a life, he will start his next life in human form with the maximum vitality for his human form.

The maximum length of the bar may be extended by the collection of EXTEND bonuses throughout the game.

This will effectively allow Saul to take more hits in his man-wolf form by increasing the portion of the bar in which Saul is in his man-wolf form.

LIVES

This is located at the top right of your display.

The icon displays Saul's current form, and the number next to it shows how many remaining lives he has.

BONUS AND EXTRA LETTERS

These are located at the bottom left of your display.

This indicates which of the bonus letters you have collected.

WEAPON INDICATOR

This is located at the bottom centre of your display.

The icon represents Saul's current weapon, and the number of shots he has left.

In human form, the icon depicts a fist, since he is unarmed as a human, and the shots indicator is empty.

In man-wolf form, the icon depicts his current psychic weapon.

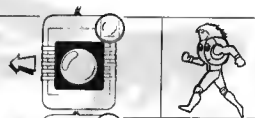
SMART BOMBS

This is located at the bottom right of your display.

The number indicates the number of smart bombs Saul is currently carrying, they can be collected as bonuses during the game.

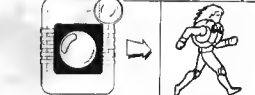
JOYSTICK CONTROLS

Joystick left and right make Saul run left or right.



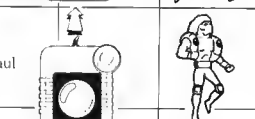
Joystick up makes Saul jump.

Whilst jumping or falling use left and right to drift Saul in that direction.

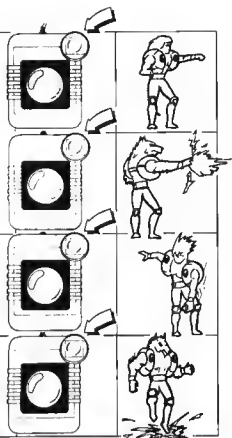


Joystick down makes Saul crouch.

Whilst crouching, use left and right to make Saul face that direction.



Pressing and releasing the fire button will make Saul punch (in his human form) or fire a psychic weapon (in his man-wolf form).



Pressing and holding the fire button will make Saul throw a smart bomb to the floor, should he be carrying any (as displayed by the smart bombs indicator).

Because of his extra power in his man-wolf form, Saul is able to smash away certain parts of the landscape by landing on them with his full weight.

This ability will allow Saul to uncover secret areas by breaking away the floor beneath him.

KEYBOARD CONTROLS

You may pause the game at any point by pressing the P key on the keyboard, pressing it again will restart the game allowing play to resume.

To reset the game, press the ESCAPE key on the keyboard, you will be returned to the WOLFCHILD title page.

COMBAT

In his human form, Saul must fight his enemies with his bare hands, as displayed as a fist in the weapon indicator.

However, there are 8 different psychic weapons that Saul may use in his man-wolf form.



1. Basic

Every time Saul transforms into his man-wolf form he is given an unlimited supply of these weapons.

Also, when other weapons (all of which have limited supply) run out, his current weapon is returned to this basic firepower.

The weapon itself fires horizontally taking a single hit on anything it collides with.

In addition to his basic firepower, Saul may collect bonuses in his man-wolf form which give him the ability to boost his psi power, enabling him to use the following weapons for a limited number of shots.



2. Dual Shot

This weapon has limited supply, but allows Saul to fire faster in his man-wolf form.

These fire horizontally, taking a single hit on anything it collides with.



3. Arc Shot

This weapon travels according to an arced path, and is ideal for hitting enemies that are diagonally below Saul. Saul has a limited supply of these, which take a single hit on anything it collides with.



4. Flamer

This weapon travels horizontally, taking multiple hits on anything it touches.

It can only be stopped by contact with pieces of solid landscape, as it will smash through any breakable pieces of scenery it comes into contact with.



5. Homer

These home in on Saul's enemies, relentlessly pursuing them around the screen until they are hit, or until the weapons themselves crash into the scenery.

Should an enemy be dispatched before the homing bullet reaches them, the bullet will find a new target to destroy until it is itself destroyed.



6. Plasma Ball

This takes quadruple hits on enemies that it hits.

It zigzags slowly across the screen until it is stopped by the landscape.



7. Three Way

This weapon fires a spread of three individual bullets which take single hits and are stopped by colliding with the scenery.



8. Boomer

This weapon swirls around Saul's body taking a double hit on anything it collides with.



SMART BOMBS

These are collected as bonuses, and have limited supply as displayed by the Smart Bomb indicator.

When Saul throws a smart bomb at the floor below him, it will shatter, triggering a massive burst of energy which takes ten hits on every enemy that is on screen at the time when the explosion occurs.

A smart bomb will not activate if it does not shatter, so you must be careful to choose where you throw them.



BONUSES AND COLLECTABLES

These may be collected throughout the game and appear dotted around the landscape, hidden behind breakable scenery or in secret bonus areas.

Also, they can be invisible, scattered throughout the game and requiring a hit from Saul's fist or his man-wolf form's psychic weapons to make them appear.

However, such collectables will only appear for a limited time, so it is important to collect them before they disappear permanently.

With so many hidden objects throughout the game, it is vital to explore everything.

Check out anything that appears slightly out of place, and don't forget to make Saul jump up and down on floors in his man-wolf form, they are not always what they seem.

Points bonuses

These award 100, 200, 400 and 1000 points (chrome) and 2000 and 4000 points (gold).



100
Points



200
Points



400
Points



1000
Points



2000
Points



4000
Points

BONUS and EXTRA letters

Collecting these updates the BONUS and EXTRA letters indicators on the bottom left of the display.

By collecting enough letters to complete either word you will be awarded with a special bonus.

Completion of BONUS awards you with 20,000 points, completion of EXTRA awards you with an extra life.



Vitality bonuses

Collecting these replenish 1 or 2 points of extra vitality.



1 vitality point



2 vitality points

Vitality Replenish bonuses

Collecting these replenish the entire vitality bar to its maximum.

Should Saul be in human form when one is collected then he will always transform into his man-wolf form with maximum vitality.



vitality replenish

EXTEND bonus

Collecting these increases the maximum length of the vitality bar by one point.



vitality extend

Shield bonus

Collecting these gives Saul a limited period of invulnerability.

Whilst he is invulnerable, he is encased in a spinning shell of psi power that shields him from hits by his enemies.



Shield

Weapons bonuses

With Saul in his man-wolf form, these appear with an icon in their centre.

Collecting them awards Saul with a limited supply of the weapon as indicated by the icon.

These appear as shown:

Dual Shot, Arc Shot, Flamer, Homer, Plasma Ball, Three Way, Boomer



However, should Saul be in his human form, these appear without the icon:

These may be collected for 400 points in this form.

Should Saul transform with a weapons bonus on screen, the bonus will change too, to reflect his new form.



Smart Bomb

Collecting these increases the number of smart bombs Saul is carrying.



Restart bonus

When Saul loses a life, he is returned to the start of the level, or to the position of the last restart bonus he collected before dying.

So, in order to prevent being returned to the beginning of a level each time Saul loses a life, seek these bonuses out, they are very important to you.



LEVELS

You must guide Saul through 5 levels, encompassing over 400 screens on his way to the final confrontation with Draxx.

Should you successfully defeat Draxx and his evil forces, then you will free his father and have avenged the deaths of his family.

On his quest, Saul will fly aboard a giant battle cruiser on its way to CHIMERA's base (level 1), coming face to face with their airborne assault squads and deadly bird mutations, created using Kal Morrow's captured knowledge.

Level 2 takes Saul into the jungle.

Amidst the incredibly tall trees and hostile plant life he battles through CHIMERA's ground forces, meeting bizarre lizard mutants and a creature that possesses the chameleon's ability to merge with its surroundings before striking out with lethal force.

Then, it is underground in level 3, to the insect infested temples that once belonged to a forgotten civilisation.

Here you will fight giant mutated insects, and will certainly need your wits about you, as you have to deal with the ancient traps and mechanisms that have been waiting for centuries to stop the unwary.

You then make your way upwards, to level 4 aboard a giant cargo elevator and into CHIMERA's base.

Once there you will have to struggle along walkways and gantries, battling against fish mutants and the most hideous of CHIMERA's deadly experiments.

From there, it is level 5, the inner core of the base, a confrontation with Draxx, the outcome of which, only you can decide...

CREDITS

Produced by
Programming
Game Design
Level Design
Intro programming
Graphics
Music and Sound effects
Manual and Illustrations
Play Testing

Jeremy Heath-Smith
John Kirkland
Simon Phipps
Bob Churchill
Dan Scott
Simon Phipps
Martin Iveson
Simon Phipps
Darren Price
Bob Churchill
Mark Price

Special Thanks to

Jez for giving us enough time to get it right.
Richard for not pestering us too much.
Jayne for her unending patience.
Mac, Egon and Jason for their advice.
Everyone else for leaving us well alone.
And John's EXUP for whatever...! (oh, and
Mirage for such a damn fine paint job!)

WOLFCHILD



WOLFCHILD

TABLE DES MATIÈRES

	Page
Instructions en anglais	1
Introduction	16
Prevention Virus	19
Instructions de chargement	19
Commodore Amiga	19
Atari ST	19
Jouer a Wolfchild	20
Affichage a l'ecran	20
Score	20
Barre de Vitaliter	20
Vies	21
Lettres des Mots Bonus et extra	21
Indicateur D'armes	21
Bombes intelligentes	21
Controles du Joystick	21
Controles du Clavier	22
Combat	22
1. Basic	23
2. Tir Double	23
3. Tir en Arc	23
4. Flambeur	23
5. Chercheuse	23
6. Boule de Plasma	23
7. Tridirectionnel	24
8. Boomer	24
Bombes intelligentes	24
Bonus et objets a Ramasser	24
Bonus de Points	25
Lettres des mots Bonus et Extra	25
Bonus de Vitalité	25
Bonus de plein de vitalité	25
Bonus extend	25
Bonus bouclier	25
Bonus arms	25
Bomb intelligente	26
Bonus pour recommencer	26
Niveaux	26
Credits	27

INTRODUCTION

Quelque part dans l'avenir...



l'exploration spatiale, ainsi que le sport et la technologie militaire.

Pendant les cinq dernières années, Morrow a travaillé pour le gouvernement, améliorant les techniques de mutation génétique, qui permettent d'effectuer des modifications de l'espèce humaine, jusqu'à présent jamais imaginées.



leur environnement et leur force les rendait pratiquement invincibles.



Cela fait trente ans que Kal Morrow est considéré comme l'un des meilleurs scientifiques du monde, repoussant les frontières de la recherche génétique, avec une force que peu de personnes ont égalee.

Ses découvertes sensationnelles ont permis d'éliminer plusieurs maladies mortelles, et d'améliorer la longévité humaine de plus de quarante ans.

Ses recherches ont eu un impact très important, touchant même des domaines tels que l'agriculture, les fonds marins,

Il s'intéresse tout particulièrement au développement des pouvoirs métapsychiques, comme la télékinésie et la lévitation, l'association des physiologies humaine et animale pour créer une nouvelle forme de vie.

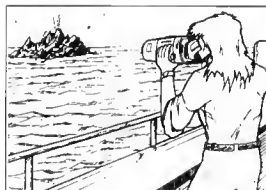
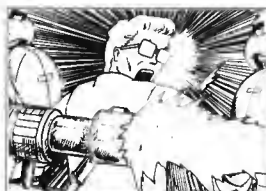
Il a l'intention d'inventer une machine de guerre parfaite, un être doté d'une intelligence humaine surdéveloppée et d'un instinct animal, dans un corps insensible à la douleur et capable d'exploits physiques et métaphysiques incroyables.

De tels guerriers s'adaptent parfaitement à

Morrow entreprenait ses recherches à l'Observatoire Keppler, sur une île perdue quelque part dans le Pacifique Sud.

L'endroit était garde secret à cause de la nature de son travail, de telle sorte que sa famille, sa femme et leurs deux fils, vivait avec lui sous surveillance constante.

Cependant, sa cachette fut découverte par l'organisation terroriste internationale CHIMERA.



Sous la coupe du fanatique Karl Draxx, un inadapté social bien connu possédant des pouvoirs télékinésiques naturels, CHIMERA perpétrait de nombreux actes terroristes dans le monde.

Une analyse de la personnalité de Draxx et de la nature de ces incidents a conduit les experts à en conclure que, par l'intermédiaire de CHIMERA, Draxx poursuivait son propre fantasme mégalomane de domination du monde.

Jusqu'à tout récemment, personne n'avait vraiment cru que Draxx pourrait jamais réaliser son rêve.

Il y a 36 heures, CHIMERA lançait une attaque contre l'Observatoire Keppler et kidnappait Kal Morrow.

L'attaque fut rapide et les forces de sécurité de Morrow furent complètement écrasées.

Il n'y eut aucun survivant.

A l'entrée des quartiers privés de Morrow, sa femme et son fils aîné furent brutalement assassinés devant ses yeux.

Au moment de l'attaque, Saul, le plus jeune fils de Morrow, était en mer et entreprenait des recherches océanographiques pour son père.

Cependant, quant il eut finalement rejoint l'île, CHIMERA était partie depuis longtemps et avait laissé l'observatoire en ruine.

Il chercha sa famille frénétiquement, pour finalement découvrir le corps de sa mère gisant dans un couloir maculé de sang.

A travers ses larmes, de chagrin et de colère, il étreignit le corps brisé, jurant de se venger contre ceux qui avaient accompli en acte si affreux.



Après s'être frayé un chemin jusqu'au laboratoire secret de son père, caché dans les profondeurs de l'île, il passa en revue les cassettes enregistrées par le système de surveillance pendant l'attaque.

Sa rage augmentait alors qu'il regardait son père se faire emporter sans défense et sa famille se faire massacrer devant l'œil impassible de la caméra.

Il n'y avait pas d'autre issue.

Saul allait sauver son père et se venger contre CHIMERA.

Cependant, bien qu'il fut un excellent athlète, il n'avait aucune chance contre eux.

A moins qu'il ne se la donne.

Il réussit à avoir accès aux fichiers informatiques de son père et il découvrit le **PROJET ENFANTLOUP** — un programme génétique conçu pour créer un guerrier lycanthrope.

Un humain qui pouvait se transformer en puissant homme-loup, avec des pouvoirs métapsychiques exceptionnels.

Avec une telle force, il aurait une chance dans le combat.

Alors qu'il activait le programme, il entra dans la cabine de transmutation...



PREVENTION VIRUS

Pour éviter le risque d'infecter ce produit avec un virus, veuillez suivre la procédure simple suivante:

1. Avant de charger les disquettes assurez-vous qu'elles sont protégées contre l'écriture.

Ceci empêche tout virus de s'écrire sur celles-ci.

2. Assurez-vous toujours que votre ordinateur est éteint pendant au moins 30 secondes avant de l'allumer et de charger WOLFCHILD.

Ceci nettoie la mémoire de l'ordinateur, détruisant tout virus qui pourrait s'y trouver.

3. **NE FAITES JAMAIS PASSER LES DISQUETTES WOLFCHILD PAR UN PROGRAMME DE DESTRUCTION DE VIRUS CAR CELA DETRUIRAIT LES DONNÉES QUI S'Y TROUVENT.**

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore Amiga

WOLFCHILD nécessite un Amiga avec au moins 512K de RAM.

1. Éteignez votre ordinateur

2. Branchez un joystick dans le port 2.

3. Allumez l'ordinateur

4. Insérez la disquette KICKSTART Amiga dans le lecteur de disquettes. (Amiga 1000 uniquement).

5. Lorsque l'icône 'Workbench' apparaît, insérez la disquette 1 de WOLFCHILD

Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement.

Suivez les instructions à l'écran.

Atari ST

WOLFCHILD nécessite un Atari 520 ou 1040 ST avec au moins 512K de RAM et un moniteur couleur.

1. Éteignez votre ordinateur.
2. Branchez un joystick dans le port 1.
3. Insérez la disquette 1 de WOLFCHILD dans le lecteur de disquettes.
4. Allumez l'ordinateur.

Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement.

Suivez les instructions à l'écran.

JOUER A WOLFCHILD

Lorsque WOLFCHILD sera chargé, on vous montrera d'abord une introduction animée du jeu.

Si vous souhaitez la sauter pour commencer à jouer immédiatement, appuyez sur le bouton feu du joystick pendant l'introduction.

Le jeu commence avec Saul (sous sa forme humaine) se téléportant à bord d'un galion volant géant en direction de la base de CHIMERA.

Au cours de jeu, il passera de l'état d'humain à l'état d'homme-loup, pour combattre la puissance des forces de CHIMERA.

Se frayant un chemin jusqu'au centre de contrôle de la hase, il affrontera le diabolique Draxx dans un combat à mort.

AFFICHAGE A L'ECRAN

Un certain nombre d'indicateurs se situent au-dessus et au-dessous de l'écran de jeu, affichant des renseignements se rapportant à votre jeu.

SCORE

Il se situe en haut à gauche de l'affichage.

Il vous montre votre score actuel, augmentant lorsque vous ramassez certains bonus et que vous tuez les guerriers diaboliques de CHIMERA.

BARRE DE VITALITE

Elle se situe en haut, au centre de l'affichage.

La fonction de cette barre est capitale pour le jeu et elle détermine la forme actuelle de Saul.

Il est donc très important de comprendre comment cet indicateur fonctionne.

Lorsque le jeu commence, Saul est sous sa forme humaine et la barre de vitalité est à son maximum.

Si, en ramassant des bonus de vitalité, vous remplissez la barre de vitalité au-delà de cette limite, Saul se transformera alors en homme-loup.

Saul restera à l'état d'homme-loup jusqu'à ce que la barre de vitalité ait diminué (lorsqu'il est touché par les armes et les coups ennemis) et soit descendue au-dessous de la limite.

A ce moment-là, il repassera à sa forme humaine, jusqu'à ce qu'il ait ramassé suffisamment de bonus de vitalité pour pouvoir se retransformer en homme-loup.

Si Saul reçoit suffisamment de coups pour vider la barre, il perdra une vie et commencera une nouvelle vie sous sa forme humaine avec une vitalité maximale.

La longueur maximum de la barre peut être étendue en ramassant des bonus EXTEND (étendre) tout au long du jeu.

Ceci permettra à Saul de pouvoir prendre plus de coups sous sa forme homme-loup, car ces bonus augmentent la portion de la barre où il se trouve.

VIES

Elles sont situées en haut à droite de votre affichage.

L'icône montre la forme actuelle de Saul et le nombre à côté de celle-ci montre le nombre de vies qu'il lui reste.

LETTRES DES MOTS BONUS ET EXTRA

(vie supplémentaire)

Ces indicateurs se situent en bas à gauche de votre affichage.

Cela indique les lettres de "bonus" que vous avez ramassées.

INDICATEUR D'ARMES

Il est situé en bas au centre de votre affichage.

L'icône représente l'arme actuelle de Saul et le nombre de coups qu'il lui reste.

Lorsqu'il est sous sa forme humaine, l'icône représente un poing, puisqu'il est désarmé en tant qu'humain, et l'indicateur de coups est vide.

Sous sa forme homme-loup, l'icône représente son arme métapsychique actuelle.

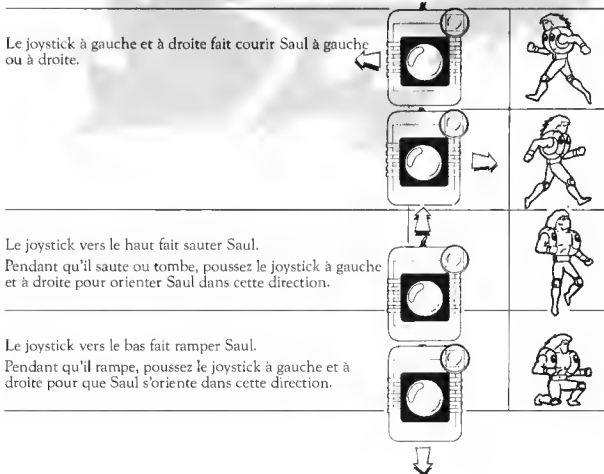
BOMBES INTELLIGENTES

Elles sont situées en bas à droite de l'affichage.

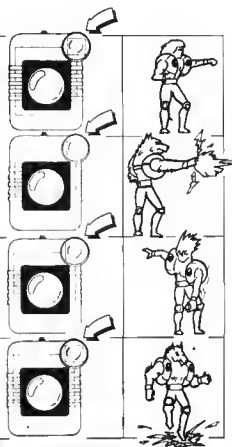
Le nombre indique le nombre de bombes intelligentes que Saul porte actuellement. Elles peuvent être ramassées comme des bonus pendant le jeu.

CONTROLES DU JOYSTICK

Avant de commencer à jouer à WOLFCHILD, apprenez les mouvements du joystick qui contrôlent Saul pendant ses recherches.



Vous pressez et relâchez le bouton feu pour que Saul donne un coup de poing (lorsqu'il est sous sa forme humaine) ou qu'il utilise une arme métapsychique (sous sa forme homme-loup).



Vous pressez et maintenez le bouton feu enfoncé pour que Saul lance une bombe intelligente sur le sol, s'il en porte (voir l'affichage de l'indicateur de bombes intelligentes).

Grâce à ses pouvoirs supplémentaires lorsqu'il est sous sa forme homme-loup, Saul a la capacité de détruire des parties du paysage en atterrissant dessus de tout son poids.

Ce pouvoir permettra à Saul de découvrir des zones secrètes en brisant le sol sous ses pieds.

CONTROLES DU CLAVIER

Vous pouvez interrompre le jeu à tout moment en appuyant sur la touche P (pause) sur le clavier. Appuyez de nouveau pour recommencer le jeu et reprendre votre partie. Pour remettre le jeu à zéro, appuyez sur la touche ESCAPE (ECHAPPEMENT) sur le clavier et vous retournerez à la page-titre de WOLFCHILD.

COMBAT

Sous sa forme humaine, Saul doit combattre ses ennemis les mains neus, ce qui apparait sous forme de poing dans l'indicateur d'arme. Cependant, Saul peut utiliser 8 armes métapsychiques différentes lorsqu'il est sous sa forme homme-loup.



Basic

A chaque fois que Saul se transforme en homme-loup, on lui fournit un nombre illimité de ces armes.

De plus, lorsque il n'a plus d'autres armes (qui sont toutes limitées en quantité), son arme actuelle reprend sa puissance de feu "basic".

L'arme elle-même fait feu horizontalement, infligeant un point de dommage à ce qu'elle touche.

En plus de cette arme à feu "basic", Saul peut ramasser des bonus, lorsqu'il est sous sa forme homme-loup, lui donnant la capacité d'augmenter ses pouvoirs psychiques et lui permettant d'utiliser les armes suivantes pour un nombre limitée de coups.



Tir Double

Il n'a qu'une quantité limitée d'armes de ce genre, mais elles permettent à Saul de tirer plus vite lorsqu'il est sous sa forme homme-loup.

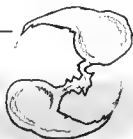
Celles-ci font feu horizontalement, infligeant un point de dommage à ce qu'elles touchent.



Tir en Arc

Cette arme emprunte une trajectoire en arc de cercle et elle est parfaite pour frapper les ennemis qui se trouvent en diagonale au-dessous de Saul.

Saul n'en a que quelques-unes; elles infligent un point de dommage à ce qu'elles touchent.



Flambeur

Cette arme emprunte une trajectoire horizontale et elle fait beaucoup plus de dommages quand elle atteint sa cible.

Elle ne peut être arrêtée que par contact avec des morceaux de paysage solides, puisqu'elle transpercera tous les morceaux de paysage "cassables" avec lesquels elle entrera en contact.



Chercheuse

Celles-ci se dirigent automatiquement sur les ennemis de Saul, sans repos, les poursuivant sur l'écran jusqu'à ce qu'ils soient touchés ou jusqu'à ce que les armes elles-mêmes s'écrasent contre le paysage.

Si un ennemi est abattu avant que la balle chercheuse ne l'atteigne, la balle cherchera une nouvelle cible à détruire jusqu'à ce qu'elle-même soit détruite.



Boule de Plasma

Elle inflige quatre points de dommage aux cibles qu'elle atteint.

Elle zigzague lentement sur l'écran jusqu'à ce qu'elle soit arrêtée par le paysage.



Tridirectionnel

Cette arme tire un ensemble de trois balles individuelles qui infligent chacune un point de dommage aux cibles et sont arrêtées quand elles entrent en contact avec le paysage.



Boomer

Cette arme tourbillonne autour du corps de Saul, infligeant deux points de dommage à tout ce qu'elle touche.



BOMBES INTELLIGENTES

Elles se ramassent comme des bonus et sont en quantité limitée, comme le montre par l'indicateur de Bombe Intelligente.

Lorsque Saul lance une bombe intelligente sur le sol au-dessous de lui, elle éclate en envoyant un grand jet d'énergie, infligeant dix points de dommage à chaque ennemi se trouvant sur l'écran au moment où l'explosion se produit.

Une bombe intelligente ne s'activera pas si elle n'explose pas. Vous devez donc faire attention lorsque vous choisissez l'endroit où vous l'envoyez.

BONUS ET OBJETS A RAMASSER

Ceux-ci peuvent être ramassés tout au long du jeu et sont éparpillés dans le paysage, cachés derrière des parties de paysage cassables ou dans des zones de bonus secrètes.

De plus, ils peuvent être invisibles, disséminés dans le jeu et nécessitant pour les faire apparaître, un coup de poing de Saul ou un tir de ses armes métapsychiques, lorsqu'il est à l'état d'homme-loup.

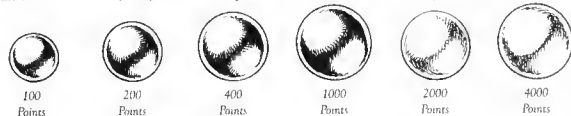
Cependant, de tels objets à ramasser n'apparaîtront que pendant une durée limitée. Il est donc important de les ramasser avant qu'ils ne disparaissent définitivement.

Avec autant d'objets cachés dans le jeu, il est crucial de tout explorer.

Examinez tout ce qui semble un peu bizarre et n'oubliez pas de faire sauter Saul sur le sol en haut et en bas, lorsqu'il est sous sa forme homme-loup; les objets ne sont pas toujours ce qu'ils ont l'air d'être.

Bonus de Points

Ceux-ci donnent 100, 200, 400 et 1000 points (chrome); 2000 et 4000 points (or).



Lettres des mots BONUS et EXTRA

Les ramasser vous permet de mettre à jour les indicateurs des lettres de BONUS et d'EXTRA, en bas à gauche de l'affichage.

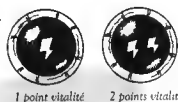
En ramassant suffisamment de lettres pour terminer un mot, vous recevez un bonus spécial.



Tous les BONUS représentent pour vous 20 000 points et tous les EXTRAs représentent pour vous une vie supplémentaire.

Bonus de vitalité

Les ramasser donne 1 ou 2 points de vitalité supplémentaires.



Bonus de plein de vitalité

Les ramasser replace la barre de vitalité à son maximum.

Si Saul est sous sa forme humaine lorsque l'un d'eux est ramassé, il se transformera toujours en homme-loup avec une vitalité maximale.



Bonus EXTEND (Extension)

Les ramasser augmente la longueur maximum de la barre de vitalité, d'un point.



Bonus bouclier

Les ramasser donne à Saul une période limitée d'invulnérabilité.

Pendant qu'il est invulnérable, il est enfermé dans une écorce tournante de pouvoirs psychiques qui le protège contre les coups de ses ennemis.



Bonus armes

Lorsque Saul est sous la forme homme-loup, ceux-ci apparaissent avec une icône dans leur centre.

Les ramasser donne à Saul une quantité limitée d'armes, comme indiqué par l'icône.

Ils apparaissent comme suit:

Tir Double, Tir en Arc, Flambeur, Chercheuse, Boule de Plasma, Tridirectionnel, Boomer.



Cependant, si Saul est sous sa forme humaine, ils apparaissent sans l'icône: Ceux-ci peuvent être ramassés pour une valeur de 400 points lorsque Saul est sous cette forme.

Si Saul se transforme et qu'il y a un bonus armes sur l'écran, le bonus changera également, pour refléter sa nouvelle forme.

Bomb Intelligente

Les ramasser augmente le nombre de bombes intelligentes que Saul transporte.



Bonus pour recommencer

Lorsque Saul perd une vie, il est ramené au début du niveau ou à la position où il était quand il a ramassé le dernier "bonus pour recommencer".

Par conséquent, pour éviter d'être ramené au début d'un niveau chaque fois que Saul perd une vie, trouvez ces bonus, il sont très important pour vous.



NIVEAUX

Vous devez guider Saul au travers de 5 niveaux, comprenant plus de 400 écrans, sur sa route vers la confrontation finale avec Draxx.

Si vous battez Draxx et ses forces diaboliques avec succès, vous délivrerez alors le père de Saul et aurez vengé la mort des membres de sa famille.

Pendant ses recherches, Saul volera à bord d'un croiseur de combat géant en direction de la base de CHIMERA (niveau 1), se retrouvant face à face avec des escadrilles d'assaut volantes et des mutations d'oiseaux mortels, créés grâce aux inventions du captif Kal Morrow.

Le niveau 2 emmène Saul dans la jungle.

Parmi des arbres incroyablement grands et des plantes vivantes très hostiles, il doit affronter les forces au sol de CHIMERA, rencontrant des lézards mutants bizarres et une créature qui possède la capacité du caméléon à se fondre dans son environnement avant d'attaquer avec une puissance meurtrière.

Ensuite, l'action se déroule sous terre avec le niveau 3, dans les temples infestés d'insectes qui ont jadis appartenu à une civilisation oubliée.

Ici, vous combattrez des insectes mutants géants et aurez besoin de toute votre intelligence pour faire face à des pièges antiques et à des mécanismes qui ont été des siècles dans l'attente de pouvoir arrêter des imprudents.

Vous vous frayerez ensuite un chemin à la surface, au niveau 4, à bord d'un monte-charge géant, pour arriver à l'intérieur de la base de CHIMERA.

Une fois là-bas, vous devrez vous orienter tout seul le long de passages et de portiques, combattant des poissons mutants et la plus horrible des expériences mortelles de CHIMERA.

A partir de là, c'est le niveau 5, le centre interne de la base, une confrontation avec Draxx, dont vous êtes le seul à pouvoir décider de l'issue...

CREDITS

Produit par,
Programmation
Conception du Jeu
Conception de Niveau
Programmation Intro
Graphismes
Musique et Effets Sonores
Manuel et Illustrations
Tests de Jeu

Remerciements Particuliers à

Jeremy Heath-Smith

John Kirkland

Simon Phipps

Bob Churchill

Dan Scott

Simon Phipps

Martin Iveson

Simon Phipps

Darren Price

Bob Churchill

Mark Price

Jez qui nous a donné le temps nécessaire pour y arriver.

Richard pour ne pas nous avoir trop embêtés.

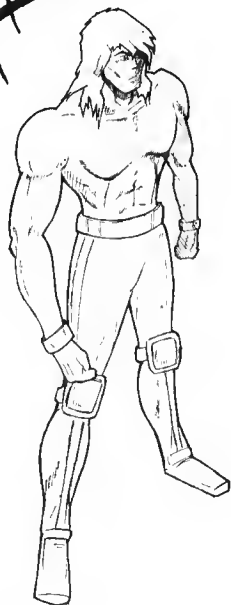
Jayne pour sa patience sans bornes.

Mac, Egon et Jason pour leurs conseils.

Tous les autres pour nous avoir laissés tranquilles.

et l'EXUP de John pour je ne sais pas quoi...! (Oh

et Mitage pour un sacré bon boulot de peintre!)



INHALTSVERZEICHNIS

	Page
Englische Anleitung	1
Einleitung	30
Virus Warning	33
Ladehinweise	33
Commodore Amiga	33
Atari ST	34
Spielbetrieb von Wolfchild	34
Bildschirm-Anzeige	34
Trefferquote	34
Vitalitäts-Leiste	34
Leben	35
Bonuspunkte und extra Buchstaben	35
Waffen-Anzeiger	35
Fix-Bomben	35
Joystick-Kontrollen	35
Tastatur-Kontrollen	36
Kampfhandlung	36
1. Grundausstattung	37
2. Poppelschuß	37
3. Bogen-schuß	37
4. Flammenwerfer	37
5. Zielsucher	37
6. Plasma ball	37
7. Dreier	38
8. Kreiselwaffe	38
Fix-Bomben	38
Bonus-und-Sammelpunkte	38
Bonus-punkte	39
Bonuspunkte und Extra Buchstaben	39
Vitalitäts-Bonuspunkte	39
Vitalitäts-Ersatz-Bonuspunkte	39
Schild-Bonuspunkte	39
Waffen-Bonuspunkte	39
Fix-Bombe	40
Neustart-Bonus	40
Level	40
Mitwirkende	41

EINLEITUNG

Irgendwann in der Zukunft...



Seit drei Jahrzehnten gilt Kal Morrow als einer der in der Welt führenden Wissenschaftler, der die Grenzen der biogenetischen Forschung mit einer Energie überwunden hat, an die nur wenige seiner Kollegen heranreichen.

Dank seiner aufsehenerregenden medizinischen Forschungsergebnisse konnten mehrere ansonsten tödlich verlaufende Krankheiten ausgelöscht werden, und die Lebenserwartung der Menschen wurde um mehr als 40 Jahre verlängert.

Seine Forschung hatte weitreichende Auswirkungen auf die Bereiche Landwirtschaft, Tiefsee- und Weltraumerforschung, Sport und Militartechnologie.

Während der letzten 5 Jahre hat Morrow für die Regierung gearbeitet und dabei Techniken perfektioniert, die mit fortgeschrittenem Gen-Splicing Manipulationen an der menschlichen Gattung ermöglichen, die früher undenkbar gewesen wären.



Besonders gilt dies für die Entwicklung von psychischen Kräften wie der Telekinese und Schwebkraft sowie der Kombination menschlicher und animalischer Physiologien, um eine neue Form des Lebens zu erzeugen:

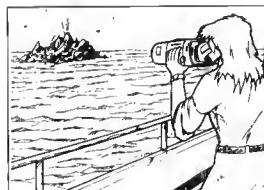
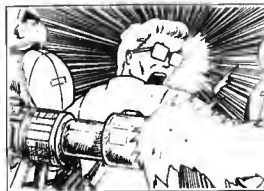
Eine perfekte Kriegsmaschine — erweiterte menschliche Intelligenz und animalische Instinktförmigkeit in einem Körper — die unempfindlich ist gegen Schmerz und zu unglaublichen Leistungen bei körperlicher Anstrengung und psychischem Kraftaufwand fähig ist.

Weil solche Krieger sich vollständig an ihre Umgebung anpassen können, wäre eine aus ihnen zusammengesetzte Streitmacht nicht aufzuhalten.

Die Forschungsarbeiten von Morrow werden im Kepler-Observatorium durchgeführt, das sich auf einer entlegenen Insel irgendwo im südlichen Pazifik befindet.

Sein Aufenthaltsort wurde wegen der sensiblen Natur seiner Arbeit bisher geheim gehalten; und aus diesem Grund leben auch seine Familie, seine Frau und die gemeinsamen zwei Söhne, unter ständiger Bewachung mit ihm zusammen.

Diese Örtlichkeiten wurden jedoch durch die internationale Terroristen-Organisation CHIMERA entdeckt.



Unter der Führung des Fanatikers Draxx, einem erwiesenen Soziopathen mit natürlichen telekinetischen Fähigkeiten, hat die CHIMERA in der ganzen Welt bereits viele Terrorakte begangen.

Die Analyse der Persönlichkeit von Draxx selbst sowie der Natur dieser Terrorakte hat Experten zu der Vermutung geführt, daß Draxx mit Hilfe der CHIMERA seine eigenen megalomane Phantasien von Welterschaft verfolgt.

Noch bis vor kurzem hatte niemand daran geglaubt, daß Draxx seinen Traum jemals würde realisieren können.

Vor 36 Stunden führte CHIMERA einen Angriff auf das Kepler-Observatorium durch und entführte Kal Morrow.

Der Angriff erfolgte blitzartig, und Morris Sicherheitskräfte wurden vollständig überwältigt.

Es gab keine Überlebenden unter ihnen.

Beim Eindringen in seine Privaträume wurden Morris Frau und ältester Sohn brutal vor seinen Augen ermordet.

Morris jüngster Sohn Saal befand sich während des Überfalls auf See, wor er für seinen Vater ozeanographische Forschungsarbeiten durchführte.

Als er zur Insel zurückgekehrt war, war die CHIMERA jedoch längst verschwunden und hatte das Observatorium als Ruine zurückgelassen.

Verzweifelt suchte er nach seiner Familie und fand schließlich den Körper seiner Mutter zusammengesunken in einer blutverschmierten Eingangshalle.

Mit Tränen der Verzweiflung und Wut in den Augen ergriff er den zerstörten Körper und schwor den Vollstreckern dieses schrecklichen Verbrechens grausame Rache.



Nachdem er sich zum geheimen Labor seines Vaters, tief versteckt im Innern der Insel, durchgeschlagen hatte, sah er die Filme der Überwachungsanlage, die während des Überfalls entstanden waren.

Seine Wut steigerte sich, als er mitansah, wie sein Vater hilflos weggeschleppt und seine Familie unter den gefühllosen Augen der Kamera abgeschlachtet wurde.

Es gab keine Wahl.

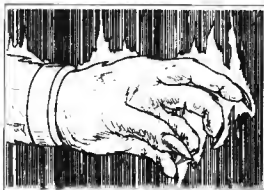
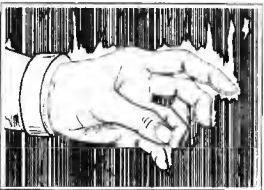
Saul mußte seinen Vater befreien und Vergeltung an der CHIMERA üben. Aber obwohl er über beachtliche athletische Kräfte verfügte, war er ihr nicht gewachsen. Es sei denn, er verschaffe sich die notwendigen Fähigkeiten.

Bei der Durchsicht der Computer-Verzeichnisse seines Vaters fand er das Projekt WOLFCHILD — ein genetisches Programm, das entwickelt wurde, um einen lyzanthropischen Krieger zu erschaffen.

Ein Mensch mit der Fähigkeit, sich in einen Wolf-Menschen mit furchteinflößenden psychischen Kräften zu verwandeln.

Unter Einsatz dieser Kräfte hätte er eine echte Chance, den Kampf zu bestehen.

Nach der Aktivierung des Programms betrat er die Transmutations-Zelle...



VIRUS-WARNUNG

Sei entgehen der Gefahr, dieses Produkt mit einem Virus zu infizieren, wenn Sie die nachstehenden einfachen Hinweise befolgen:

1. Bevor Sie die Disketten laden, stellen Sie sicher, daß diese schreibgeschützt sind. Damit wird verhindert, daß sich ein Virus von selbst aufkopieren kann.
2. Der Computer sollte stets für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet sein, bevor Sie ihn wieder einschalten und WOLFCHILD laden.

Damit wird der Arbeitsspeicher des Computers geleert und jeder dort eventuell vorhandene Virus zerstört.

3. Lassen Sie die WOLFCHILD-Disketten niemals durch einen Virus-Killer laufen, weil dann alle dort befindlichen Informationen gelöscht werden.

LADEHINWEISE

Commodore Amiga

WOLFCHILD benötigt einen Amiga mit mindestens 512 K RAM.

1. Schalten Sie Ihren Computer aus.
 2. Schließen Sie einen Joystick an Port 2 an.
 3. Schalten Sie den Computer ein.
 4. Legen Sie die Amiga-Diskette KICKSTART in das Laufwerk ein (nur bei Amiga 1000).
 5. Wenn das Icon 'Workbench' erscheint, legen Sie die Diskette 1 von WOLFCHILD ein. Das Spiel wird geladen und läuft automatisch.
- Folgen Sie den Hinweisen auf dem Bildschirm

Atari ST

WOLFCHILD benötigt einen Atari 520 oder 1040 ST mit mindestens 512K RAM und einen Farbbildschirm.

1. Schalten Sie Ihren Computer aus.
 2. Schließen Sie einen Joystick an Port 1 an.
 3. Legen Sie die Diskette 1 von WOLFCHILD in das Diskettenlaufwerk ein.
 4. Schalten Sie den Computer ein.
- Das Spiel wird geladen und läuft automatisch.
Folgen Sie den Hinweisen auf dem Bildschirm.

Spielbetrieb von WOLFCHILD

Nach dem Laden von WOLFCHILD wird Ihnen zunächst eine Animations-Einführung in das Spiel gezeigt.

Sollten Sie diese überspringen und sofort mit dem Spiel beginnen wollen, drücken Sie die Feuertaste auf dem Joystick während der Einföhrung.

Das Spiel beginnt damit, daß Saul (in seiner menschlichen Gestalt) an Bord einer gigantischen fliegenden Galleone, die sich auf dem Weg zur Basis der CHIMERA befindet, ferngesteuert ist.

Im weiteren Verlauf des Spiels wird er zwischen seiner menschlichen und Wolf-Mann-Gestalt wechseln, wenn er die Kräfte der Streitmacht der CHIMERA bekämpft.

Auf seinem Weg zur Kommando-Zentrale der Basis wird er in einer Konfrontation auf Leben und Tod auf den üblen Draxx treffen.

BILDSCHIRM-ANZEIGE

Oberhalb und unterhalb des Spiel-Bildschirmes sind eine Anzahl von Anzeigen angebracht, auf denen Sie für das Spiel wichtige Informationen ablesen können.

TREFFEROUOTE

Diese ist oben links auf Ihrer Anzeige angebracht.

Sie zeigt Ihnen die gegenwärtig aktuelle Trefferquote an, die Sie für das Sammeln bestimmter Bonus-Punkte und das Töten der üblen Krieger der CHIMERA erhalten.

VITALITÄTS-LEISTE

Diese ist in der oberen Mitte Ihrer Anzeige angebracht.

Die Leiste ist von zentraler Bedeutung für das Spiel und bestimmt Sauls gegenwärtige Gestalt.

Daher ist es von größter Bedeutung, die Funktionsweise dieser Anzeige zu verstehen. Wenn das Spiel beginnt, tritt Saul in seiner menschlichen Gestalt auf, und die Vitalitäts-Leiste ist für Sauls menschliche Gestalt bis zur Höchstmarke gefüllt.

Sollten Sie bei der Sammlung von Vitalitäts-Bonuspunkten die Vitalitäts-Leiste über diese Marke hinaus füllen, wird Saul in seine Wolf-Mann Gestalt wechseln.

Saul wird dann in seiner Wolf-Mann-Gestalt bleiben, bis die Vitalitäts-Leiste (durch Treffer von feindlichen Waffen und Schlägen) unter diese Marke sinkt.

An diesem Punkt wird er sich in seine menschliche Gestalt zurück verwandeln, bis ausreichend viele Vitalitäts-Bonuspunkte gesammelt werden können, um ihn wieder in seine Wolf-Mann Gestalt zurückzuverwandeln.

Sollte Saul so viele Treffer einstecken, daß die Leiste geleert wird, erleidet Saul den Verlust eines Lebens; er wird sein nächstes Leben in menschlicher Gestalt mit der Vitalitäts-Höchstmarke für diese menschliche Gestalt beginnen.

Die Maximallänge der Leiste kann durch das Sammeln von ERWEITERTEN Bonus-Punkten während des gesamten Spiels ausgedehnt werden.

Damit wird Saul in die Lage versetzt, mehr Treffer in seiner Wolf-Mann-Gestalt zu ertragen, indem der Teil der Leiste, der sich auf die Wolf-Mann Gestalt Sauls bezieht, erweitert wird.

LEBEN

Diese sind oben rechts auf Ihrer Anzeige angebracht.

Das Icon zeigt Sauls gegenwärtige Gestalt an, und die Zahl daneben gibt an, wieviele Leben er noch zur Verfügung hat.

BONUSPUNKTE UND EXTRA BUCHSTABEN

Diese sind unten links auf Ihrer Anzeige angebracht.

Sie zeigen an, welche der Bonus-Punkt-Buchstaben Sie gesammelt haben.

WAFFEN-ANZEIGER

Dieser ist in der unteren Mitte Ihrer Anzeige angebracht.

Das Icon zeigt Sauls gegenwärtig benutzte Waffe und die Anzahl der Schüsse, die ihm bleiben.

Für die menschliche Gestalt zeigt das Icon eine Faust, weil er als Mensch unbewaffnet und der Waffenzeiger leer ist.

Für die Wolf-Mann-Gestalt zeigt das Icon seine gegenwärtige Psycho-Waffe.

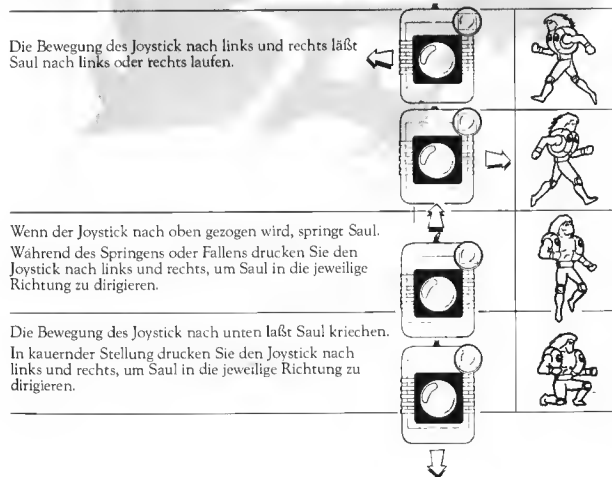
FIX-BOMBEN

Diese Anzeige ist unten rechts auf Ihrem Schirm angebracht.

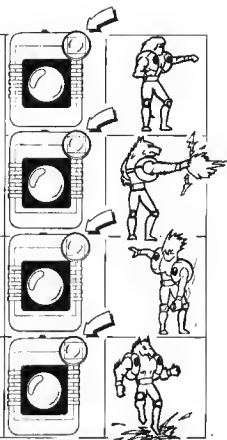
Die Zahl weist auf die Anzahl der Fix-Bomben hin, die Saul gegenwärtig mit sich führt; sie können als Bonus-Punkte während des Spiels gesammelt werden.

JOYSTICK-KONTROLLEN

Bevor Sie mit dem Spiel WOLFHILD beginnen, sollten Sie die Johstick-Bewegungen, mit denen Saul während seiner Mission dirigiert wird, kennenlernen.



Durch Drücken und Loslassen der Feuertaste wird Saul dazu gebracht, zu schlagen (in seiner menschlichen Gestalt) oder eine Psycho-Waffe abzufeuern (in seiner Wolf-Mann Gestalt).



Bleibt die Feuertaste gedrückt gehalten, wird Saul dazu veranlaßt, eine Fix-Bombe auf den Boden zu werfen, falls er eine solche bei sich führt (dies wird durch den Fix-Bomben Anzeiger signalisiert).

Aufgrund der zusätzlichen Kräfte in seiner Wolf-Mann-Gestalt ist Saul in der Lage, bestimmte Teile der Landschaft zu zerstören, indem er mit seinem vollen Gewicht darauf landet. Dank dieser Fähigkeit kann Saul geheime Gebiete aufdecken, indem er den Boden unter sich aufbricht.

TASTATUR-KONTROLLEN

Sie können das Spiel an einem beliebigen Punkt anhalten, wenn Sie die Taste P auf der Tastatur drücken und es durch erneutes Drücken auf P dann weiter fortsetzen.

Um das Spiel wieder von vorne zu starten, drücken Sie die ESCAPE-Taste auf der Tastatur; damit kehren Sie zur Titel-Seite von WOLFCHILD zurück.

KAMPFHANDLUNG

Saul muß in seiner menschlichen Gestalt seine Gegner mit bloßen Händen bekämpfen, im Waffen-Anzeiger als Faust symbolisiert.

In seiner Wolf-Mann-Gestalt kann Saul jedoch über 8 verschiedene Psycho-Waffen verfügen.



Grundausrüstung

Jedesmal, wenn sich Saul in seine Wolf-Mann-Gestalt verwandelt, wird ihm ein unbegrenzter Vorrat dieser Waffen zur Verfügung gestellt.

Wenn andere Waffen (deren Vorrat jeweils begrenzt ist) ausgehen, wird die Feuerstärke von Sauls momentaner Waffe auf die seiner Grundausrüstung reduziert.

Die Waffe selbst wird horizontal abgefeuert und erzielt einen einfachen Treffer bei jedem Gegenstand, den sie trifft.

Zusätzlich zu seiner Grundausrüstung mit Waffen kann Saul in seiner Wolf-Mann-Gestalt Bonus-Punkte sammeln, die es ihm ermöglichen, seine Psycho-Kraft zu vergrößern und ihn in die Lage versetzen, die folgenden Waffen für eine begrenzte Anzahl von Schüssen zu benutzen.



Doppelschuß

Diese Waffe ist begrenzt vorrätig, gestattet aber Saul, in seiner Wolf-Mann-Gestalt schneller zu feuern.

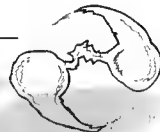
Sie wird horizontal abgefeuert und erzielt einen einfachen Treffer bei jedem Gegenstand, den sie trifft.



Bogen-Schuß

Diese Waffe folgt einem Bogen-Pfad und gilt als ideal, um Gegner zu treffen, die sich diagonal unterhalb von Saul befinden.

Saul verfügt nur über einen begrenzten Vorrat an diesen, die einen einfachen Treffer bei jedem getroffenen Gegenstand erzielen.



Flammenwerfer

Diese Waffe wird horizontal eingesetzt und erzielt bei den getroffenen Gegenständen mehrfache Treffer.

Sie kann nur durch den Kontakt mit festen Landschaftsbestandteilen aufgehalten werden, weil sie alle zerbrechlichen Bestandteile der Szenerie, mit denen sie in Berührung kommt, durchbricht.



Zielsucher

Diese schießen richten sich automatisch auf Sauls Gegner und verfolgen sie unbarmherzig quer über den Bildschirm, bis ein Treffer erzielt ist oder bis die Waffen selbst in der Landschaft einschlagen.

Sollte ein Gegner getötet werden, bevor ihn der Zielsucher erreicht, wird er sich ein neues zu zerstörendes Ziel suchen, bis er selbst zerstört ist.



Plasmaball

Dieser erzielt vierfache Treffer bei Gegnern, die er trifft.

Er vollführt eine langsame Zick-Zack-Bewegung über den Bildschirm, bis er durch die Landschaft aufgehalten wird.



Dreier

Diese Waffe feuert eine Salve von drei Einzelkugeln ab, die einzelne Treffer erzielen und durch ein Auftreffen auf die Szenerie gestoppt werden.

Kreislawaffe

Diese Waffe kreist um Sauls Körper und erzielt einen doppelten Treffer bei jedem Gegenstand, auf den sie trifft.



FIX-BOMBEN

Diese werden als Bonus-Punkte gesammelt und sind begrenzt vorrätig, wie auf dem Fix-Bomben Anzeiger ersichtlich.

Wenn Saul einen Bombe auf den Boden unter sich wirft, zerplatzt diese und lost einen massiven Energieausbruch aus, der bei jedem Gegner, der sich zum Zeitpunkt der Explosion auf dem Bildschirm befindet, zehn Treffer erzielt.

Eine Fix-Bombe wird nicht aktiviert, wenn sie nicht zerschellt; Sie müssen also die Stelle, an der Sie sie abwerfen, sorgfältig auswählen.



BONUS- UND SAMMELPUNKTE

Diese können während des gesamten Spiels gesammelt werden und erscheinen als Punkte um die Landschaft herum, versteckt hinter zerbrechlichen Landschaftsbestandteilen oder in verdeckten Bereichen für Bonus-Punkte.

Es ist auch möglich, daß sie unsichtbar über ganze Spiel verteilt sind und erst durch einen Treffer mit Sauls Faust oder eine der Psycho-Waffen seiner Wolf-Mann-Gestalt sichtbar werden.

Solche Sammelpunkte erscheinen jedoch nur für eine begrenzte Zeit, so daß es wichtig ist, sie zu sammeln, bevor sie dauerhaft verschwinden.

Bei einer derartig großen Zahl im ganzen Spiel versteckter Objekte ist es äußerst wichtig, alles genau zu erforschen.

Kontrollieren Sie alle Gegenstände, die sich etwas abseits von ihrem üblichen Platz befinden und vergessen Sie nicht, Saul dazu zu bringen, in seiner Wolf-Mann-Gestalt auf den Boden auf und ab zu springen; die Dinge sind nicht immer das, als was sie erscheinen.

Bonus-Punkte

Diese werden als 100, 200, 400 und 1000 Punkte (Silber) und 2000 und 4000 Punkte (Gold) verliehen.



BONUSPUNKTE UND EXTRA BUCHSTABEN

Wenn Sie diese sammeln, werden die links unten auf Ihrer Anzeige angebrachten BONUS und EXTRA BUCHSTABEN-Werte auf den neuesten Stand gebracht.

Wenn Sie genug Buchstaben angesammelt haben, um eines der beiden Worte zu vervollständigen, wird Ihnen ein extra Bonus verliehen.

Die Vervollständigung von BONUS bringt Ihnen 20.000 Punkte, die von EXTRA ein weiteres Leben.



Vitalitäts-Bonuspunkte

Ihr Sammeln bringt 1 oder 2 extra Vitalitäts-Punkte.



Vitalitäts-Ersatz-Bonuspunkte

Ihr Sammeln füllt die gesamte Vitalitäts-Leiste bis zu ihrer Höchstmarke auf.

Sollte sich Saul beim Sammeln in seiner menschlichen Gestalt befinden, wird er stets in seine Wolf-Mann-Gestalt mit dem höchsten Vitalitäts-Wert verwandelt.



ERWEITERUNGS-Bonus-Punkte

Ihr Sammeln erhöht die Maximal-Länge der Vitalitäts-Leiste um einen Punkt.



Schild-Bonuspunkte

Ihr Sammeln macht Saul für eine begrenzte Zeit unverwundbar.

Solange er unverwundbar ist, bleibt er in einer von seiner Psycho-Kraft umwirbelte Schutzhülle eingehüllt, die ihn vor Treffern senior Gegner bewahrt.



Waffen-Bonuspunkte

Wenn Saul sich in seiner Wolf-Mann-Gestalt befindet, erscheinen diese mit einem Icon in ihrer Mitte.

Durch ihr Sammeln bekommt Saul eine begrenzte Anzahl der durch das Icon angezeigten Waffen.

Diese erscheinen wie hier angezeigt:
Doppel-Schuß, Bogen-Schuß, Flammenwerfer, Boomer, Plasmahalle, Dreier, Kreiselwaffen.



Wenn sich Saul in seiner menschlichen Gestalt befindet, erscheinen sie ohne das Icon:

Sie kommen — in dieser Gestalt — bis auf 400 Punkte wert sein.

Sollte Saul mit einem Waffen Bonus-Punkt auf dem Bildschirm eine Wandlung vollziehen, wird der Bonus ebenfalls verändert, um der neuen Gestalt zu entsprechen.

Fix-Bombe

Ihr Sammeln erhöht die Anzahl der Fix-Bomben, die Saul mit sich führt.



Neustart-Bonus

Wenn Saul ein Leben verliert, wird er an den Anfangspunkt des Levels zurückversetzt oder auf die Position des letzten Neustart-Bonus, den er vor seinem Tod erhalten hat.

Um also zu vermeiden, jedesmal erneut auf den Anfangspunkt eines Levels zurückverwiesen zu werden, wenn Saul ein Leben verliert, suchen Sie sich diese Bonus-Punkte heraus — sie sind sehr wichtig für Sie.



LEVEL

Auf dem Weg zu seiner endgültigen Konfrontation mit Draxx müssen Sie Saul durch 5 Levels, die über 400 Bildschirme umfassen, begleiten.

Sollten Sie Draxx und seine üblen Mächte erfolgreich bekämpfen, werden Sie seinen (Sauls) Vater befreien und die Morde an seiner Familie gerächt haben.

Bei seiner Mission wird Saul an Bord eines gigantischen Kriegskreuzers zur Basis der CHIMERA fliegen (Level 1). Er muß dann deren fliegenden Angriffs-Staffel gegenübertreten sowie den todlichen Vogel-Mutanten, die unter der Verwendung des von Kal Morrow geraubten Wissens geschaffen wurden.

Level 2 führt Saul in den Dschungel.

Zwischen unglaublich hohen Bäumen und feindseligen Pflanzen erkämpft er sich einen Weg durch die Bodentruppen der CHIMERA; dabei trifft er auf hüzare Eidechsen-Mutanten und eine Kreatur, die die Fähigkeit des Chamaleons besitzt, mit seiner Umgebung zu verschmelzen, bevor es mit todlicher Macht zuschlägt.

Auf Level 3 ist dann die Unterwelt angesagt, auf dem Weg zu den mit Insekten bevölkerten Tempeln, Zeugen einer längst vergessenen Zivilisation.

Dort werden Sie gigantische Insekten-Mutanten bekämpfen und all Ihren Grips einsetzen müssen, weil Sie es mit altertümlichen Fallen und Apparaten zu tun haben, die seit Jahrhunderten darauf warten, den Unvorsichtigen aufzuhalten.

Dann geht es nach oben auf Level 4, an Bord eines gigantischen Fracht-Liftes und zur Basis der CHIMERA.

Sobald Sie dort angelangt sind, müssen Sie sich uher Laufstege und Gerüste vorkämpfen und gegen Fisch-Mutanten und die abartigsten der todlichen Experimente der CHIMERA im Kampf antreten.

Von dort aus geht es weiter zu Level 5, dem inneren Kern der Basis, zu einer Konfrontation mit Draxx, über deren Ausgang nur Sie entscheiden können...

MITWIRKENDE

Produziert von
Programmierung
Spiel-Design
Level-Design
Einführende Programmierung
Grafiken
Musik- und Sound-Effekte
Handbuch und Illustrationen
Spiel-Tests

Jeremy Heath-Smith

John Kirkland

Simon Phipps

Boh Churchill

Dan Scott

Simon Phipps

Martin Iveson

Simon Phipps

Darren Price

Boh Churchill

Mark Price

Mit besonderem Dank an

Jer, der uns ausreichend Zeit zur korrekten Fertigstellung einräumte.

Richard, der uns nicht zu sehr belastigte.

Jayne für ihre unendliche Geduld.

Mac, Egon und Jason für ihren Rat.

Allen anderen dafür, daß sie uns in Ruhe ließen.

Und Johns EXUP für auch immer...! (oh und Mirage für einen solch verdammst guten Job bei den Zeichnungen!)



WOLFCHILD



WOLFCHILD

